ZONG

XL/XE ATARIMAGAZIN

unabhängig - überregional

1/91 3. Jahrgang DM 8,--

Wettbewerb

- Die Sieger und Ihre Preise

Gamekiller

- Ausführliche Anleitung

Crazy Quader u.a.

- Software aus dem Osten

Prost Neujahr!

'91

ZONG

90/91

Software:

- Kung Fu Castle
- Long Hackin' Night
- Drucker-Init, Diamond Diver
- ASHIDO-Screenshots u.a.

Mit Programmdiskette

ZONG 1/91

Impressum

Herausgeber:
KE-Soft

Redaktion:
K. Ezcan (K.E.), M. Becker (M.B.), M. Plejier (M.P.)

Freie Mitarbeiter:
S. Dorlach (S.D.)

Anschrift der Redaktion:
KE-Soft, Kemal Ezcan, Frankenstr. 24
6457 Maintal 4, Telefon: 06181/87539

Erscheinungsweise:
Das ZONG-Magazin mit Programmdiskette für ATARI XL/XE Computer erscheint monatlich bei KE-SOFT. Erscheinungstag ist jeweils der 1. des Erscheinungsmonats. Abonnenten erhalten das Magazin zu diesem Termin. Der Preis für eine Ausgabe beträgt DM 8,-- incl. Porto, Verpackung und Versandkosten (bei KE-SOFT). Bei Nachnahmebestellung werden DM 2,90 Nachnahmegebühr berechnet. Das Jahresabo (12 Ausgaben) kostet DM 84,-- incl. Porto und Verpackung und wird mit Annahme der ersten Ausgabe bezahlt. Es verlängert sich automatisch.

Manuskript- und Programmeinsendungen:
Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten dritter sein. Mit der Einsendung von Manuskripten oder Programmen gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung im ZONG-Magazin. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Honorare richten sich nach Art und Qualität der Einsendungen. Eine Gewähr für die Richtigkeit aller Veröffentlichungen kann trotz sorgfältiger Prüfung nicht immer übernommen werden.

Werbeanzeigen (Auflage 200):

Größe	Im Heft	Umschlag/Mitte
1/1	120,-	150,--
1/2	70,--	100,--

Größe	Im Heft	Umschlag/Mitte
1/4	40,--	60,--
1/8	20,--	40,--

Inhalt der Wühlkiste:

Kassettensoftware: Collapse, Denk Mit, Despatch Rider, Escape from Tramm, Gun Law, Panik, Robot Knights, Sidewinder, Silicon Warrior, Speed Zone, Spooky Castle, Stratosphere, Action-Biker, Sunday-Golf, Thrust, Touch.
Diskettensoftware: Werner Flaschbier, Yahze, Vokabeltrainer in Spanisch, Scaremonger.
Literatur: ANALOG-No.: 4/88, 9/88, 10/88, 12/88, Chip-Spezial XL/XE, ATARI-Mag. (3 Mag=1 WK): 5/87; 88: 5, 10; 89: 2,3,5,7, Das große Spiele-Buch II, Hexenküche.



Wir hoffen, ihr hattet allesamt einen guten Rutsch in neue Jahr! Wenn das so ist, könnt ihr euch ja gleich mit dem neuen ZONG beschäftigen. Da werdet ihr allerdings einiges zu tun haben, denn es gibt einige wirklich interessante Dinge zu lesen: Die Ergebnisse des Wettbewerbes, der Bericht über Zerbst, die Tests, die Bölkstoff-Suppe sowie die Software auf Diskette lassen keine Wünsche offen. Oder doch? Wenn ja, schreibt uns einfach!

Alle Abonnenten erhalten mit dieser Ausgabe zwei Dinge: Ein Entschuldigungsschreiben der Deutschen Bundespost (wegen verspäteter Zustellung) sowie unsere aktuelle Restpostenliste. Damit könnt ihr ein paar günstige Schnäppchen ergattern! Doch Achtung: Wer zuerst kommt, malt zuerst, denn die meisten Programme sind nur einmal vorhanden! Vorauskasse-Bezahler werden natürlich der Nachnahme vorgezogen.

An Neuheiten gibt es einige Programme, wie z.B. Scaremonger, CRS-Creativ Creator und Crazy Quader. Tests hierzu findet ihr in dieser Ausgabe. Neu ist auch KEMAL EZCAN'S MUSIKEDITOR, der jetzt zum Preis von nur DM 29,80 angeboten wird.
Und noch ein neuer Softwarehersteller: Computer-Studio 2000 alias maihei-Soft, ein Anbieter aus Ostdeutschland (Dresden). Mal sehen ...

Ein besonderer Dank geht übrigens an Michael Klar, der sich tatsächlich vier volle Stunden in die Küche gestellt hat, um unsere Rezepte aus 12/90 auszuprobieren. Netterweise schickte er uns ein paar Kostproben des Ergebnisses. Alle Achtung: Sie waren wirklich köstlich! Die Gutschrift (auch für das Titelbild dieser Ausgabe, das wir allerdings noch ein wenig bearbeiten mußten) ist unterwegs.

So, nun wünschen wir euch viel Spaß beim Lesen und Ausprobieren,

euer ZONG-Team!

Leserbriefe



Der heutige Leserbrief stammt von Harald Schönfeld, dem Programmierer von RUBBERBALL, GLAGGS-IT! und Geo. Da sein Brief sehr umfangreich ist, beschlossen wir, unsere Kommentare zu den einzelnen Standpunkten in den Leserbrief direkt einzubauen <AdR BLA BLA> da sonst der Zusammenhang in unserer Antwort fehlen würde.

Hallo liebstes ZONG-Team,
nach der ZONG-Ausgabe 11/90 kann nun nicht einmal meine Faulheit verhindern, daß ich meine Meinung über dieses "unabhängige-überregionale" Magazin und das, was darin steht loswerden will. Nachdem zunächst RUBBERBALL und nun auch GLAGGS-IT von den Turbo-Basic-Gurus aus dem Hause KE-SOFT zerissen wurde, drängt sich mir der Verdacht auf, daß hier unliebsame Konkurrenz aus dem Hause PPP ausgeschaltet werden soll (die von LDS wohl auch): <AdR: WEDER DIE EINE, NOCH DIE ANDERE KONKURRENZ SOLL HIER MIES GEMACHT WERDEN. ALS GEGENBEISPIEL FUHREN WIR NUR SAM, QUICK-ED UND DEN C-EMULATOR AN, DIE ALLE gute BEWERTUNGEN ERHIELTEN!> Es ist schon eine Meisterleistung des KE-SOFT-Testers als ein Nachteil von Rubberball anzumerken, daß es Finescrolling bietet! <AdR: FALLS MAN DADURCH EIN LEBEN NACH DEM ANDEREN VERLIERT, IST ES EIN NACHTEIL!> Bisher war das eigentlich immer ein großer Pluspunkt für jedes Spiel. Aber klar - daß die KE-Gurus mit Ihrem Schnarch-Basic nicht in der Lage sind, sowas zu programmieren, ist Finescrolling ab sofort ein Minuspunkt in Konkurrenzspielen - man will ja nicht auf eigene Schwächen hinweisen. <AdR: DAS PROGRAMM "SKIABFAHRT" (PLAYERS DREAM I) IST EIN SEHR GUTES BEISPIEL FUR FINESCROLLING IM "SCHNARCH"-TURBO-BASIC!> Nebenbei wird zwar angemerkt, daß Rubberball sehr farbenfroh ist - "(DLI)" - aber wann sah man denn schon mal DLI's in den KE-Soft-Spielen? Wie sehr sehnt man sich bei den "Multicolor-Highres-Grafiken" (Tatsache: vier-farb-Zeichensatz-Grafik) nach ein paar DLIs! Sie müßten ja noch nicht einmal scrollen, so wie in RUBBERBALL. Aber klar - DLI ist Mist, weil man dazu Maschinensprache braucht. <AdR: LIEBER GRAFIK OHNE DLIS, ALS DLIS OHNE GRAFIK! NEBENBEI HABEN WIR AUCH DLIS IN UNSEREN SPIELEN, DIE NATURLICH IN MASCHINENSPRACHE PROGRAMMIERT WORDEN SIND (WIR SIND JA SCHLIEßLICH KEINE FACHIDIOTEN).> Da bei der RUBBERBALL-Grafik ja "enorm geschlampt" wurde -geschlampt zu sein hat-, weist man auch lieber nicht auf die 3D-Anzeigenliste, die bewegten Luftströme und die 3D-Labyrinthgrafik hin. Andererseits lasse ich mir von jemandem, der die ANTQUEST-Grafik verbrochen hat, nicht sagen, was eine gute Grafik ist, und was nicht. Wenn man sogar zu unfähig oder zu faul ist, eine Display-List zu entwerfen, um die Textfragen in einer annehmbaren Grafik 8 oder 0 darzustellen und nur den Rest in Grafik 12 oder 15, dann sollte man lieber ruhig sein. Von den "Ameisen-"Spielen"-Lächerlichkeiten ganz zu schweigen! <AdR: DA BEIM SPIELEN VON DIGI-SOUNDS DER DLI AUSGESCHALTET WIRD, WAR DIESE GRAFIKDARSTELLUNG LEIDER NICHT MöGLICH. DIE "LÄCHERLICHKEITEN" GEHÖREN UBRIGENS ZUM SPIELKONZEPT ABER SOWAS IST JA FüR DICH BELANGLOS.> Und wenn einem gar nichts mehr einfällt, dann ist halt der Schwierigkeitsgrad zu hoch ... <AdR: ODER MAN MOTZT üBER FEHLENDE DLIS, wie?> Nebenbei sein angemerkt, daß Rubberball bei anderen Tests die Note 1 erhielt, aber die waren vielleicht nicht so "unabhängig" ... <RICHTIG>
Und nun auch noch der Test von GLAGGS-IT!:
Es ist schon eine Meisterleistung, eine bis zu 40-farbige Grafik auf dem XL als "zu kalt und wie zu VCS-Zeiten" zu bezeichnen! Das VCS hatte insgesamt nur 16 Farben! <AdR: DAS VCS HATTE 256 FARBEN, WIE

DER XL/XE, KONNTE ABER MANGELS RAM MEIST KEINE GUTE GRAFIK DARSTELLEN. DIESE SAH DANN SO AUS, WIE BEI GLAGGS-IT: SCHÖN BUNT, ABER EINFALLSLOS DEFINIERT.> Der XL kann normalerweise nur 4 Farben pro Zeile darstellen, sieht man bei den meisten KE-SOFT-Spielen. Insofern hat man dann Probleme 8 verschiedene Steinfarben und 4 Hintergrundfarben gleichzeitig darzustellen. Daß man da auf 5 Player und hochauflösende Hintergrundgrafik ausweichen muß, ist unvermeidlich. Da man aber bis 35, davon 15 bewegte Steine gleichzeitig darstellen muß, bleibt halt keine Farbe übrig, um diese 3D-mäßig zu zeigen. Oder hat dazu jemand eine Idee? <AdR.: WO IST DAS PROBLEM? HINTERGRUND IN CHARAKTERGRAFIK mit EINEM DLI ALLE 6 ZEILEN, SODAß HIRESGRAFIK SIMULIERT WIRD. DAS ERGIBT EINE FARRBE MEHR BEI GLEICHER AUFLÖSUNG. AUßERDEM MUß DER HINTERGRUND JA NICHT UNBEDINGT AUS DREIECKEN UND RECHTECKEN BESTEHEN, SONDERN KÖNNTE JA EIN RICHTIGES BILD SEIN! (MASCHINEN Z.B.) TIP: GEH DOCH MAL IN EINE SPIELHALLE UND SCHAUE DIR DAS ORIGINAL MAL AN!> Der Tester, der das kritisiert, hatte wohl keine Idee, warum sähe man sonst bei seiner Tetris-Unsetzung alle Steine in einer einzigen Farbe über den Bildschirm ruckeln, obwohl das Original (wie auch bei GEO), 8 Steinfarben besitzt? <AdR: DAMIT MAN STEINE UND KEINE PLATTEN SCHEIBEN STEUERT!> Es mag sein, daß die Soundeffekte nicht besonders ausgefallen sind, aber wenigstens bricht nicht bei jedem 2ten Sound der Bild schirm zusammen, wie das bei KE-Softs Cultivation der Falls ist! <AdR: LIEGT NICHT AN UNS, SONDERN AM SAMPLER.> Und wenn einem garnichts mehr einfällt, dann ist halt der Schwierigkeitsgrad auch mal zu gering ... <AdR: ODER ES FEHLEN DLIS.> Ich finde es ganz schön, ein Spiel leicht beginnen zu lassen. Ist es mit der Zeit zu langweilig, drückt man halt die OPTION-Taste um im 15. Level weiterzumachen, aber daß sowas möglich ist, erwähnt der Tester in diesem Zusammenhang lieber nicht, da hätte er ja ein Schlechtmach-Argument weniger! Nebenbei sei angemerkt, daß GLAGGS-IT! bei anderen Tests die Note 1 bekommen hat, aber die waren wohl nicht "unabhängig" genug ... <AdR: RICHTIG!>
Nun aber noch ein Wort zum letzten ZONG: Jemand, der so einen Schrott, wie die letzte ZONG-Diskette verkauft, kann ja wohl nur noch als Bauernfänger bezeichnet werden, nichts gegen Bauern! Von den 5 "Programmen", liefen 3 garnicht oder zeigen nach einiger Zeit Fehler an. <AdR: Noch nie was von kopierfehlern gehört?> Mit der ruckeligen PAC-MAN-Umsetzung zeigte KE-SOFT gleich mal, daß Sie nicht mal in der Lage sind, XL-Spiele auf dem XL umzusetzen, ganz zu schweigen von ST-Spielen. <AdR: UMSETZUNGEN MACHEN WIR FAST AUSSCHLIEßLICH VON SPIELHALLEN-SPIELEN, UND KAUM VON ANDEREN COMPUTERN DOCH DAZU SPÄTER MEHR!> Die Demo-Version von ZEBU-LAND zeigt sofort, daß das Spiel eine lahme Kopie und ein Mischmasch aus ATOMIX (LDS), BILBO (AMC) und SOGON ist, mit dem Unterschied ... <AdR: HIER KÜRZTEN WIR DIE AUSFÜHRUNG, DA HIER OFFENSICHTLICH NUR UNWISSENHEIT DIE BESCHULDIGUNGEN RECHTFERTIGT! UM ES EINMAL KLARZUSTELLEN: ZEBU-LAND IST EINE ERSTKLASSIGE UND 100% UMSETZUNG DES GAMEBOY SPIELES KWIRK UND NICHTS ANDERES!> Daß KE-SOFT Soft nicht gerade zimperlich mit Originalideen ist, sah man auch am Spiel GMORK-ATTACK, auf einem der letzten ZONGs. Das Spiel ist eine hemmungslose, und noch dazu schlechte Kopie des Original-Basic-Spiels von Thomas Fischermann, erschienen 1985 im HomeComputer! <AdR: DAS "ORIGINAL-SPIEL" IST UNS NICHT BEKANNT! AUßERDEM MUßT DU JA WOHL GANZ RUHIG SEIN, ODER WILLSR DU ETWA LÄCHERLICHERWEISE BEHAUPTEN, DU HÄTTEST GLAGGS-IT! VOR DEM SPIELHAALENSPIEL KLAX ERFUNDEN? ALSO IN DIESEM PUNKT STEHT SICH IN DEUTSCHLAND WOHL KEINER WAS NACH: BSP. ATOMIX.>
Nun noch einige Hinweise zum Computer-Lexikon, das glücklicherweise inzwischen eingestellt wurde. Von den Definitionen a la "Grafik - Das ist das, was man auf dem Bildschirm sieht", will ich gar nicht erst anfangen, ich tu's aber doch. Aber so richtig gut war z.B.:

-Interrupt: Zeit, die der Elektronenstrahl des Fernsehers beim Bildschirmaufbau nach jeder Zeile ausgeschaltet bleibt ...
Ein Interrupt ist eine Unterbrechung der Befehlsausführung des laufenden Programmes, bedingt durch äußeren Einfluß auf die CPU. Solche können sein: Meldungen des Tastatur- oder Soundchips, der Schnittstelle oder auch des Grafikchips. (So ungefähr habe ich es in der Informatik-Vorleseung gelernt und so ähnlich steht es auch im ATARI-Profibuch). Und nun siehe da!: Der Grafik-Chip des XL kann (wie manch einer sogar weiß) am Ende jedes Bildschirmes einen VBI und am Ende jeder Zeile einen DLI auslösen. Aufgrund dieser Interrupts können dann (kurzzeitig) andere Programme ablaufen. <AdR: SELTSAMERWEISE LÄUFT DER DLI GENAU IN DER ZEIT AB, DIE DER ELEKTRONENSTRAHL BRACUHT, UM EINE ZEILE NACH UNTEN UND WIEDER ZURÜCK ZU WANDERN, KOMISCH, ODER? LIES AM BESTEN MAL IM DE-RE-ATARI NACH, FALLS DU SOWAS BESITZT!> Mit dem Fernseher oder einer "Zeit" hat der Interrupt nun wirklich nichts zu tun. Das kann man auch daran erkennen, daß der XL auch bei ausgeschaltetem Fernseher noch arbeiten kann ... <AdR: DANN KANN MAN IHN ABER WEDER SEHEN NOCH HÖREN, SELTSAM, NICHT?> Auch die Übersetzung mancher englischer Begriffe scheinen eher nach dem Zufallsprinzip, denn auf Recherchen zu basieren:
-PLOT, deutsch Stück ...
richtig heißt es deutsch: Grafik von Hand zeichnen. <AdR: PLOT DOWN HEIßT AUFZEICHNEN UND HAT SCHON GARNICHTS MIT GRAFIK ZU TUN!>
-NIBBLE, deutsch knabbern ...
Richtig heißt Happen, also ein paar Bits eines Bytes, so macht es dann auch Sinn. <AdR: WAS FÜR WÖRTERBÜCHER BENUTZT DU? IM LANGENSCHEIDT STEHT KNABBERN UND NICHT DAS GERINGSTE VON HAPPEN. NEBENBEI GAB ES MAL EINE APPLE-ZEITSCHRIFT "NIBBLE", ABER DAS WAR WOHL VOR DEINER ZEIT!>

Ich finde, man sollte es bleiben lassen, Leser aufzuklären, wenn man selber keine Ahnung hat. <AdR: DAS SAGST DU?>

Wenn Ihr bei KE-Soft euch jetzt wundert, woher ich Eure tollen Werke kenne, obwohl ich noch nie was von euch gekauft habe, dann kann ich euch beruhigen: Man kann sich Software ja auch für eine Weile ausleihen. Für Raupkopien wären mir meine Leerdisketten da ja meist viel zu schade. Hä, hä!

Mit sauren Grüßen

Harald Schönfeld

Einige Zusatzbemerkungen unsererseits:

Wir möchten hiermit nochmal unser Testverhalten klarstellen: Wir sind nicht daran interessiert, die Software anderer Häuser immer runterzuputzen. Wir sehen es aber auch nicht ein, nur aus kommerziellen Gründen ein wirklich schlechtes Programm hoch zuloben! In unseren Tests versuchen wir immer objektiv zu bleiben. Natürlich kommt es auf die Vergleichsmöglichkeiten an. Wir gehen, bevor wir ein Spiel testen oder programmieren, gerne mal in Spielhallen und schauen uns das ORIGINAL an. Dementsprechend mußte das rein mathematisch dargestellte GLAGGS-IT einfach schlecht ausfallen. Überhaupt ist uns bei den RS-Spielen aufgefallen, daß sie zwar die programmtechnischen Probleme erkannt und farbenfroh gelöst haben, daß aber der Sinn für das Ästhetische fehlt. Dann schon lieber mit mehr Liebe ein Spiel gut in TB programmiert, als hoppla hopp mal schnell in QUICK. Wir hoffen, daß sich dies bald bessern wird. Ein bißchen mehr Detailliebe, Herr Schönfeld. Außerdem schreiben wir die Testberichte über unsere eigenen Programme nie selber. Wir versuchen damit größtmögliche Neutralität zu bewahren.



Lightraces

Eine neue Variante des bekannten TRON-Themas für zwei Spieler. Jeder Spieler steuert ein futuristisches Motorrad (von oben gesehen), das eine undurchdringbare Mauer hinter sich her zieht. Prallt eines der Motorräder auf eine Mauer, weicht es automatisch in die nächstmögliche Richtung aus. Ist kein Ausweichen mehr möglich, explodiert das Motorrad und der Spieler verliert einen Punkt. Das Spiel ist zuende, wenn einer der Spieler keine Punkte mehr hat. Der Überlebende hat dann gewonnen.

Vor Spielbeginn können verschiedene Spielfelder ausgewählt werden, die mit mehr oder weniger Hindernissen bestückt sind.
Das gesamte Spiel wird in schräg-oben "3-D" Grafik dargestellt, wobei jeder Spieler einen eigenen, in alle Richtungen scrollenden Bildschirm zur Verfügung hat. Nähern sich die beiden Spieler einander, schaltet der gesplittete Bildschirm plötzlich zu einem großen um.

Die Bewertung

Die grafische Darstellung des Spielfeldes und der Motorräder sind sehr gut gelungen. Die Animation ist schnell und flüssig, das Scrolling fein und ruckelfrei.

An Sound gibt es nur Fahr- und Crashgeräusche, Musik ist leider keine vorhanden. Im Ganzen sind die Sounds aber dennoch ausreichend.

Leider ist die Spielidee etwas abgegriffen, es gab einfach schon zu viele Umsetzungen dieses Themas. Durch die 3-D Grafik hebt sich diese Version allerdings positiv aus den anderen heraus. Schade ist, daß man das Spiel nur zu zweit, nicht gegen den Computer, spielen kann. Der geteilte Bildschirm, der plötzlich zu einem einzelnen verschmilzt, nervt am Anfang etwas, aber nach einigen Versuchen hat man sich daran gewöhnt.

Preislich gesehen kann man sich Lightraces gefallen lassen, wenn man einen Freund hat und sich langweilt, d.h. wenn man ein Spiel für zwei Spieler unbedingt nötig hat. Wie gesagt, das Thema ist einfach schon zu abgegriffen, um daraus einen Hit zu machen.

Im Ganzen: Nicht schlecht, aber Geschmackssache.

PPP, Diskette, DM 19,80		
Grafik / Animation ...	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ -12	
Sound / Musik	♥♥♥♥♥ -05	
Spielspaß	♥♥♥♥♥♥♥♥♥ -09	
Preis / Leistung	♥♥♥♥♥♥♥♥♥ -09	
Gesamtbewertung	♥♥♥♥♥♥♥♥♥ -09	K.E.



Spiderman

Wer kennt ihn nicht, den Superhelden aller Frauen, der Wände ohne Probleme rauf und runter klettert und dabei keine Mine verzieht? Ihn und alle seine Freunde und noch mehr Feinde bekommt man in diesem Grafikabenteuer zu Gesicht. Aufgabe ist es, insgesamt 18 Diamanten zu finden, bzw. durch geschickte Manipulation der Feinde ihnen ihre Diamanten abzujagen. Die Handlung spielt in einem mehrstöckigen Haus, in dem man die anderen Stockwerke über den Aufzugschacht erreicht. Zur Seite steht Spiderman Madame WEB, die ihm einige nützliche Tips gibt. Des öfteren sind in die Grafik auch noch Animationen eingebaut, damit sich das Warten auf die Bilder auch immer schön lohnt.

Die Bewertung:

Die Grafik ist, wie immer bei Scott Adams, sehr gut. Dazu kommt natürlich noch die Animation einiger Bilder, die einem das Spielen dieses Spieles natürlich noch versüßen. Er benutzt zwar fast immer nur die drei gleichen Farben, aber das beeinträchtigt seine Grafik nie!

Die Story selber ist am Anfang zwar ganz witzig, aber irgendwie immer das gleiche. Man muß in den verschiedenen Stockwerken für die verschiedenen Feinde verschiedene Utensilien finden, die man an verschiedenen Orten verschieden anwenden muß. Hört sich sehr verschieden an, ist aber, wenn auch schön gemacht, vom Prinzip her immer das gleiche. Der Parser gefiehl mir äußerst. Er versteht fast alles und vor allem auch ganze Sätze, auch wenn diese nicht gefragt sind. Er gibt den Anfang des Satzes vor mit:"I want you to ..." danach folgt vom Spieler die Eingabe von Verb und Objekt. Obwohl er englisch ist, versteht er das "primitiv-Englisch" recht gut.

Der Spielspaß ist für ein englisches Grafikadventure sehr hoch. Obwohl man sich mit Englisch rumschlagen muß, erfährt man doch so einiges aus der Comicwelt, was man in der Kindheit vielleicht mal gehört hatte. Außerdem findet man sich mit der Zeit recht gut zurecht.
Für DM 19,80 bekommt man endlich mal wieder etwas geboten! Dies Spiel beschäftigt einen, im Gegensatz zu vielen deutschen Produktionen, wirklich lange. Man kommt schwer von ihm weg!
Insgesamt ist die Story vielleicht ein bißchen zu flach, aber der Gesamteindruck ist positiv (wenn auch englisch)!

LOAD'N GO, Disk: DM 19,80 (KE-SOFT)		
Grafik / Animation ...	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-12
Story / Atmosphäre ...	♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-09
Parser	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-11
Spielspaß	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-10
Preis / Leistung	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-13
Gesamtbewertung	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-11

M.B.



Scaremonger

Wiedereinmal ein neues Frage und Antwortspiel für den XL! Diesmal jedoch nach einem "neuen" Prinzip. Man sieht auf einem mehrfarbigen Spielfeld zweimal 6 Zahlen in Würfelform liegen. Das Programm fordert einen nun auf, ein Feld anzuklicken, welches an die Zahl grenzt, die vom Programm per Zufall vorgegeben wird. Hat man dies getan, so bekommt man eine Frage gestellt. Die Antwort dazu muß man eintippen. Hat man die Frage richtig beantwortet, so erscheint auf dem angeklickten Feld nun die entsprechende Zahl und eine neue Zahl wird angezeigt. Ist die Antwort falsch, wird das Feld für dieses Spiel schwarz. Ziel ist es, soviel Punkte wie möglich zu machen, sonst nichts. Beenden muß man das Spiel selbst, wenn man kein Feld mehr anklicken kann, welches neben der geforderten Zahl liegt.

Die Bewertung:

Animiert ist hier nichts, grafisch dargestellt ist das Spielbrett mit vielen DLIs. Ein Titelbild fehlt, dafür sieht man nach einer Codewortabfrage einen schönen Gruß an Ulf und Hinni mit einer Laufschrift am unteren Bildschirmrand, die aber keinen sittlichen Nährwert hat. Ansonsten fällt auf, daß primitive Inputroutinen benutzt wurden, wodurch es einem Spieler möglich gemacht wird, in gewissen Partien des Spielfeldes herumzuwüten (viel Spaß). Auch hier sieht man viele DLIs, aber wenig Grafik (Hi Harald!).
Sound ist in dem Spiel nicht vorhanden, auch wenn er oftmals angebracht wäre. Dafür wird man mit einer schönen Titelmusik entschädigt, allerdings ohne Titelbild.
Der Spielspaß hält sich in Grenzen (in unteren). Die Fragen sind sehr schlecht durchmischt (sind sie es überhaupt?). Die Codeabfrage ist für Raupkopierer ein Witz, weil sie im Listing steht, welches man ohne Probleme einsehen kann. Das Selbstlob in der Laufschrift erwähne ich nicht erst groß. Am problematischsten ist die Antworteingabe. Tippt man auch nur einen Buchstaben an einer entscheidenden Stelle falsch, ist natürlich die gesamte Antwort falsch. Eine Abfrage, ob noch ein weiterer Zug möglich ist, wäre auch nicht schlecht gewesen.
Der Preis ist natürlich wieder das letzte (oder der höchste). Das Spiel selbst ist vielleicht auf PD-Niveau (obwohl es dort bessere Frage-Antwortspiele gibt (FIFFIKUS)). Dafür dann auch noch DM 24,-- zu verlangen, sprengt wirklich jeden Rahmen des Erträglichen. Wer sich so ein Spiel kauft, muß sich doch zwangsläufig betrogen fühlen und sich das nächste teure Spiel als Raubkopie holen. Da dies aber zu noch weniger Software führt, ist PPP eindeutig zu verurteilen, Spiele mit so einem schlechten Preis/Leistungs-Niveau auf den Markt zu bringen!
Insgesamt war das Spiel eher schlecht. Von einem BRAINKILLER ganz zu schweigen. Hier liegt eine offensichtliche Irreführung vor!

LDS, Diskette, DM 24,-- (PPP)		
Grafik / Animation ...	♥♥♥♥♥ -05	
Sound / Musik	♥♥♥♥♥ -05	
Spielspaß	♥♥♥♥♥ -05	
Preis / Leistung	♥♥♥ -03	
Gesamtbewertung	♥♥♥♥ -04	M.B.



CRS Creativ Creator

Mit diesem Programm erhält man einen Zeichensatzeditor für mehrfarbige Zeichensätze (Grafikmodi 12 und 13). Die gesamten Editierfunktionen sind auf einem Bildschirm dargestellt und können (bzw. müssen) mit einer Art Mauszeiger angeklickt werden. Der Bildschirmaufbau sieht etwa wie folgt aus: In Feld 1 kann man die definierten Zeichen beliebig zusammensetzen, um deren Wirkung im Zusammenspiel zu betrachten. Feld 2 ist der Raum für die Definition, Feld 3 die Farbanwahl, Feld 4 stellt eine Vergrößerung dar, Feld 5 ist die Zeichenauswahl und Feld 6 beinhaltet die Diskettenfunktionen.

<table>
<tr><td colspan="6">Feld 1</td></tr>
<tr><td colspan="2">Feld 2</td><td colspan="2">Feld 3</td><td colspan="2">Feld 4</td></tr>
<tr><td colspan="3">Feld 5</td><td colspan="3">Feld 6</td></tr>
</table>

In der Zeichenauswahl sieht man jeweils 9 Zeichen, die man durch Anklicken von Pfeilsymbolen auswählen kann. Die Farbwahl erfolgt ebenso. Das definierte Zeichen kann kann dann beliebig in Feld 1 plaziert werden. Als Zusatzfunktionen stehen Undo und Copy zur Verfügung. Das Programm ist auf Kassette und Diskette erhältlich.

Die Bewertung

Neben den gewöhnlichen Editierfunktionen (Punkte setzen) bietet das Programm (wie schon erwähnt) nur eine Undo- und Copyfunktion, also KEIN Verschieben, Spiegeln, Rotieren usw. Es kann außerdem nur ein Zeichensatz und je nur 1 Zeichen editiert werden.
Die Bedienung des Programmes ist nicht das Gelbe vom Ei, denn der Cursor bewegt sich recht langsam, die Icons sind zu klein und die Zeichenauswahl ist durch den 9er-Block viel zu umständlich. Das zweite große Manko ist die Anleitung, die sehr kurz gehalten ist und nur dürftig die Funktionen erklärt. Auch über den Einbau der Zeichen in eigene Programme schweigt sie sich aus.
Das Programm eignet sich zur Definition von mehrfarbigen Schrift-Zeichensätzen recht gut, zur Definition von Zeichensätzen für Spiele allerdings weniger gut, da man immer nur ein einzelnes Zeichen definieren kann. Hier fehlt die Funktion, mehrere Zeichen gleichzeitig und mehrere Zeichensätze zu bearbeiten.
Der Preis von DM 39,-- ist der absolute Hammer! Ein Preis von DM 19,-- wäre angebracht! Im Ganzen ist das Programm nur für Kassettenuser interessant, da es hier das einzige ist und außerdem dann auch "nur" DM 29,-- kostet.

mai-hei, Kass: 39,--, Disk: 29,-- (PPP)		
Möglichkeiten	♥♥♥♥♥♥♥♥	-08
Bedienung	♥♥♥♥♥♥	-06
Nutzen	♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-09
Preis/Leistung	♥♥♥	-03
Gesamtbewertung	♥♥♥♥♥♥♥	-07

K.E.



Crazy Quader

Bei diesem Spiel handelt es um ein Denkspielchen, daß als "Bonbon" mit folgender Story versehen wurde: "Sie sind die letzte Rettung der Menschheit, da ein gigantisches Roboterimperium alle menschlichen Wesen vernichten will. Um sie zu retten, müssen sie ein Computersystem ausschalten. Sie wissen nur eins: Nach dem Druecken von Start beginnt der Wettlauf: In jeder Ebene des Computersytems bleiben immer 10 Sekunden weniger Zeit um sie zu knacken." Ziel ist es 3*3 Speichereinheiten einer Ebene auszuschalten. Diese sind am Anfang per Zufall an- bzw. ausgeschaltet. Es können jedoch immer nur bestimmte Blöcke umgeschaltet werden, welche, sieht man in einem unteren Feld. Die Auswahl der zu invertierenden Felder geschieht per Joystick. Als zusätzliches Zeichen für die verbleibenden Zeit hüpft ein lila Ball rechts neben dem Spielfeld auf und ab. Je niedriger er hüpft, desto weniger Zeit verbleibt einem.

Die Bewertung:

Die grafische Darstellung ist recht gelungen. Die Farben sind fast immer passend gewählt. Die einzelnen Steine und Felder sind ebenfalls schön definiert. Der Ball rundet das positive Bild ab.

Sound hört man keinen. Dafür dudelt permanent im Hintergrund eine mehrstimmige Musik, die nur wenige schräge Töne hat.

Die Motivation hält über mehr als 2 Spiele an. Danach flacht sie aber stark ab. Am Anfang sucht man sich Lösungen für gewisse globale Probleme (1 Stein in der Mitte, am Rand, in der Ecke). Hat man diese gelöst, wird das Spiel wirklich nur noch zu einem Reaktionsspiel. Man muß in immer kürzerer Zeit seine Zugkombinationen runterrasseln. Dies macht natürlich auf die Dauer keinen Spaß. Dafür machte mir es aber nach einiger Zeit wieder Spaß das Spiel zwischendurch für 5 Minuten mal wieder zu spielen, was ja auch was wert ist!

Das Preis/Leistungs-Verhältnis ist, wie bei Scaremonger, der Hammer! Für DM 29,-- ist der Preis viel zu überhöht! DM 14,80 wären sicher zurechtfertigen gewesen, obwohl man bedenken muß, daß man für 1 D-Mark mehr schon ZADOR bekäme, doch so treibt PPP seine Kunden den Raubkopierern ja regelrecht in die Hände. Hier wird wiedereinmal der kleine Mann auf der Straße um sein gutes Recht auf billige Software betrogen. Wer soll denn dieses Spiel bei diesem Preis kaufen? Hoffentlich geben die Produzenten dieser Software nicht auf und bringen bald eigene Produkte billiger auf den Markt!

Insgesamt gefiehl mir das Spiel recht gut. Nur der Preis ...

Mai-Hei, Disk: 29,-- Kass: 19,-- (PPP)			
Grafik / Animation ...	♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-09	M.B.
Sound / Musik	♥♥♥♥♥♥♥	-07	
Spielspaß	♥♥♥♥♥♥♥	-07	
Preis / Leistung	♥♥♥♥	-04	
Gesamtbewertung	♥♥♥♥♥♥	-06	



Kurztests

Gauntlet

Das Spielprinzip dieser Arcadeumsetzung dürfte wohl jedem bekannt sein. Bis zu zwei Spieler können mitspielen, es besteht die Wahlmöglichkeit aus vier Spielfiguren. Die Grafik ist schön, die Animation nicht so sehr. Die Musik geht, der Sound ist o.k. Das Spiel macht natürlich mit zwei Spielern am meisten Spaß. Für DM 9,80 auf Kassette auf jeden Fall eine lohnenswerte Anschaffung für alle Dungeonfreaks.

Hersteller: ATARI	K.
Datenträger: Kassette	
Preis: DM 9,80 (KE-SOFT)	

Grafik/Animation ...	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-10
Sound/Musik	♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-09
Spielspaß	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-10
Preis/Leistung	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-12
Gesamtbewertung	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-11

Taipei

Aufgabe ist es, den Kartendrachen aufzulösen, indem immer zwei gleiche, am Rand liegende Karten weggenommen werden. Die Grafik ist in s/w gehalten, etwas zu grob definiert, aber der 3-D Effekt ist gelungen. Sound ist leider kaum vorhanden. Das Spiel bringt natürlich viel Spaß, Suchtgefahr besteht auch, im ganzen aber etwas zu schwierig! Mit dem Sonderpreis auf jeden Fall kaufenswert!

Hersteller: Verlag Werner Rätz	M.P.
Datenträger: Diskette	
Preis: DM 14,80 (KE-SOFT)	

Grafik/Animation ...	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-12
Sound/Musik	♥♥	-02
Spielspaß	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-11
Preis/Leistung	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-12
Gesamtbewertung	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-12

Druid

Noch eine Gauntlet-Version, diesmal auf Disk und mit drei verschiedenen Waffen sowie einigen Extrawaffen. Grafisch hervorragend, Soundmäßig ganz gut. Das Spiel macht sehr viel Spaß, es weckt den Entdeckertrieb! Die verschiedenen Waffen sind auch sehr sinnvoll. Mit Druid bekommt man für DM 19,80 ein wirklich hervorragendes Actionspiel, bei dem es einiges zu entdecken gibt! Achtung: Nur zweimal vorhanden!

Hersteller: Firebird	V.E.
Datenträger: Diskette	
Preis: DM 19,80 (KE-SOFT)	

Grafik/Animation ...	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-14
Sound/Musik	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-10
Spielspaß	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-13
Preis/Leistung......	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-12
Gesamtbewertung	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-13

Programmdiskette

Ladeanweisung: Computer aus, Floppy an, Diskette rein, Computer an. So einfach ist das! Spezielle Ladeanweisungen findet ihr bei den dazugehörigen Softwarebeschreibungen. Die Diskette ist beidseitig bespielt.

Viel Spaß!

ASHIDO-Screenshots

Das Programm zeigt drei Screenshots des neuen KE-SOFT VP-Spiels ASHIDO. Es werden alle drei Zeichensätze in verschiedenen Spielsitiationen gezeigt. Wer sich sattgesehen hat, bootet einfach neu.

Long hackin' night

- Eingesandt von Markus Rösner -

Zum Laden des Spieles einfach die Rückseite der Programmdiskette booten.

Eine kleine Veräppelung eines bekannten Spieles. Nachdem man es geschafft hat, in das System eizudringen, kann man dort etwas herumspielen. Die Bedienung erklärt sich von selbst, bzw. steht auf dem Bildschirm.
Noch ein Tip: Das spezielle Codewort ist der Name der Fortsetzung eines altbekannten Baller-Spielehits von ATARI

Kung Fu Castle

Unser Held, ein Meister des Shaolin Kung Fu, hat ein neues Hobby: Er restauriert alte Schlösser! Konkret sieht das so aus, daß er sich ein altes Schloß kauft und dann versucht, dieses vollständig in seiner Lieblingsfarbe anzumalen. Doch leider gibt es in diesen alten Schlössern, gerade in China, eine Menge ungebetener Gäste, bzw. Geister, die unserem Helden das Leben schwer machen. Diese Geister kann man mit einem gezielten Tritt ins Jenseits befördern. Da sie da aber sowieso schon sind, tauchen sie danach gleich wieder in den kleinen Türen auf.

Die verschlossenen Türen kann man öffnen, indem man vorher einen Schlüssel an sich nimmt. Vermeiden sollte man außerdem, die Stacheltürme zu berühren, da dies, wie die Berührung mit einem Geist, ein Leben kostet. Hat man alle Böden eingefärbt und alle Türen geöffnet, erscheint irgendwo ein Pfeil. An dieser Stelle sollte man den Raum verlassen, um in den nächsten zu gelangen.

Die Steuerung erfolgt mit einem Joystick in Port eins. Unser Held kann nach links und rechts laufen, Leitern hoch und runter klettern, sowie per Feuerknopf und Richtungsangabe (links/rechts) springen. Ein Tritt wird ausgeführt, indem man diagonal nach links-/rechtsunten steuert. Um einen Geist zu treffen, sollte zwischen dem Helden und dem Geist etwas Platz sein! Ist man in eine auswegslose Situation geraten, so kann man per SPACE-Taste Harakiri (Selbstmord) begehen.

Sollte es jemand schaffen, alle Räume zu durchqueren und das ganze Schloß anzumalen, so darf er sich als wahren Meister bezeichnen!

Diamond Diver

Als mutiger Taucher muß man versuchen, alle Diamanten an die Oberfläche zu bringen, d.h. erst alle Diamanten einsammeln, ohne gegen einen Felsen zu stoßen oder einen Oktupus zu berühren, dann zurück an die Oberfläche tauchen. Klingt doch einfach, oder?

Drucker-Init

- Eingesandt von Peter und Frederick Hesse -

Mit diesem Programm kann man seinen Drucker (STAR LC-10 und kompatible) einstellen, ohne die ganzen Steuerbefehle auswendig lernen zu müssen. Folgende Menüpunkte sind vorhanden:

- Schriftart (Courier, Sanserif, Orator, Draft)
- Schriftgröße (Normal, Doppelt, Vierfach)
- Schriftbreite (Pica, Pica Condensed, Pica Proportional, Elite, Elite Condensed, Elite Proportional)
- Sonstiges (Fettdruck, Schattendruck, Kursiv, Kleinschrift, Breitdruck, 0 mit Schrägstrich)
- Drucker ansteuern

Man kann also erst alle gewünschten Einstellungen vornehmen und dann mit einem mal an den Drucker senden (Drucker ansteuern).
Das Programm befindet sich als Turbobasic-File auf der Programmdiskette. Wenn man die erste Programmzeile löscht und das Programm dann auf Diskette LISTet, kann man es einfach in eigene Programme einbauen und mit EXEC DRUCK anspringen.

Musikbonus

Wie üblich: Anhören und ausschalten, was nicht heißen soll, daß er Schrott ist. Leider haben wir diesen Monat keine Lesereinsendung in Sachen Musik bekommen. Schade!

Aufruf

Warum bekommen wir immer noch so wenige Einsendungen von Programmen? Kann denn keiner programmieren? Hat keiner Zeit? Sind alle zu faul? Woran liegt's?
Euch ist doch hoffentlich klar, daß ihr mit eurer Programmeinsendung Geld verdienen könnt, oder? Im besten Fall, wenn das Programm gut genug ist, um als Vollpreisprodukt vermarktet zu werden, sind das bis zu DM 500,-- oder sogar noch mehr!
Ist das nicht Anreiz genug? Also, wir warten auf eure Einsendungen. Gefragt sind neben Spielen auch Anwendungen, Utilities, Adventures, usw!

Wettbewerb: Ergebnisse

Aha, es ist soweit! Die Gewinner unseres Wettbewerbes stehen fest!

Leider haben sich wiedereinmal nur insgesamt 11 Personen daran beteiligt, aber die Einsendungen dieser Personen ließen kaum Wünsche offen! Das Ganze ging dann so vor sich: Jeder Teilnehmer erhielt für seine Einsendung je nach Art, Qualität und Umfang eine gewisse Anzahl von Punkten, die danach in einen Warenwert umgerechnet wurden, der zusammen DM 500,-- ergab. Am Ende haben wir dann noch einige kleine Preise zusätzlich dazugelegt.
Genug der langen Vorrede, hier die Gewinner, ihre Punkte sowie ihre Preise:

INO HEIBGES aus SULZBACH machte 2 Punkte und gewinnt eine ATOMIT-PD-Diskette, eine CK-Spielbeschreibung sowie ein Poster.

HOLGER FRANKENSTEIN aus ISSUM machte 8 Punkte und gewinnt das Buch "Games for your Atari", die Disketten PLOT und ATOMIT sowie eine CK-B und ein Poster.

RAINER DITGEN aus DÜSSELDORF machte 10 Punkte und gewinnt die VP's ZADOR und DRAG sowie eine CK-B und ein Poster.

DIE VOLPINI'S aus HANNOVER machten ebenfalls 10 Punkte und gewinnen damit ASHIDO, MYTHOS sowie die CK-B und ein Poster.

MARCUS GITZEL aus SINNTAL machte 14 Punkte und gewinnt ZADOR, ZONG 01/91, PINGUIN, BUDDELMAX, ZAXXON'S STATION sowie eine CK-B und ein P.

Auch MICHAEL KLAR aus NEUENSTADT machte 14 Punkte und gewinnt damit SOGON, ZONG 05/90, PINGUIN, GEFAHRENZONE, ZAXXON'S STATION und CK-B+P.

WALTRAUD, du hast 16 Punkte und damit TKKG, KÜNSTLER, ASHIDO, SHERLOCK HOLMES sowie eine CK-B und ein Poster gewonnen (W. Müller aus HERTEN).

MARKUS RÖSNER aus NORDHEIM: 18 Punkte, PINGUIN, TUTTI FRUTTI, KE'S MUSIKEDITOR, COLONY, ZAXXON'S STATION, TRESHOLD/WIMBELEDON sowie CK+P.

HORST STRUSSENBERG aus ASCHEBERSCH: 20 Punkte, ASHIDO, PLAYER'S DREAM 1, ATOMIT, WILLY GEHT WANDERN, KANNIBALEN, ZAXXON'S STATION und CK-B.

ANDREAS KEMPEN aus SOLINGEN: 2. Preis (35 Punkte), einen COMMODORE C-8296-D Computer incl. Monitor, zwei Disklaufwerken und eingebautem Basic im futuristischen Design (Liebhaberstück, viel Spaß).

MICHAEL SEIBERT aus OTTWEILER gewinnt den ersten Preis mit 40 Punkten: KAMPF DEM UNGEHEUER, KE'S MUSIKEDITOR, ASHIDO, SUNDAY GOLF, JOE IN THE NUCLEAR CAVERNS, TRESHOLD/WIMBLEDON, ZAXXON'S STATION sowie OBLITROID!

So, das war's! Wenn Ihr diesen Text lest, habt ihr hoffentlich auch gleichzeitig eure Preise bekommen. Wir wünschen euch viel Spaß!
Schade ist, das kaum (bzw. gar keine) Tips zu DEJA VU, A HACKER'S NIGHT und PYRAMIDOS eingesandt wurden! Falls da noch welche kommen, werden sie natürlich fürstlich belohnt!

Euer ZONG-Team!

1. Hifi-, Video- und Computermarkt in Zebst 1990

Vom 13.12 (Freitags mittags) bis zum 15.12 (Sonntags abends) fand in Zerbst, welches grob zwischen Magdeburg und Dessau liegt, obige Messe statt. Der Veranstalter schrieb in seinem Werbebrief von 50-90.000 Besuchern, die die Stadthalle stürmen würden. Voller Erwartungen begab sich unsereins in eines der fünf neuen Bundesländer, mit dem festen Glauben, hier Massen von bedürftigen Usern zu finden, die man mit unserer Software beglücken könnte. Aufgebaut war am Freitag schnell, der Stand (4m lang) glich in etwa dem der JHV, nur daß wir unsere Ware in voller Breite präsentieren konnten. Der obligatorische Tannenbaum durfte natürlich genausowenig fehlen, wie die vielen Print Shop-Banner. Um 12 Uhr ging es dann los. Massen stürmten herein, unser Stand war belagert bis zum geht-nicht-mehr, riesen Umsätze! Denkste! Nach 2 Stunden waren vieleicht 50 Besucher da, davon 1 Atari-Besitzer. Wir wurden massenhaft nach C64-Software gefragt, was uns schier zur Verzweiflung brachte. Zum Glück waren auf den B-Seite von Internat. Karate und Mercenary noch C64-Versionen, sodaß wir das erste Spiel an einen C64-User verkaufen konnten! WOW! Von nun an ging es bergauf! Nach Abschluß des ersten Tages hatten wir innerhalb von 8 Stunden ganze 200! Besucher gesichtet. Am zweiten Tag waren es ein paar mehr, am dritten Tag konnte man dann schon das große Abrücken der Anbieter erleben. Die Hälfte hatte sich verdrückt und nutzte die Zeit besser. Auch unsereins war am 15.30 Uhr verschwunden und machte sich auf den langen Weg nach Hause.
Die verlorene Zeit und die geringen Umsätze waren zwar schon hart, aber noch erträglich. UNERTRÄGLICH war jedoch das Verhalten vieler XL/XE User aus den neuen Bundesländern. Folgendes Verhalten war massenhaft zu beobachten: Der User (oft in Begleitung des Sohnes) schaute über das breite Angebot unseres Standes, begutachtete die einzelnen Spiele und murmelte dann vor sich hin: "Das hab' ich, das haben wir, das haben wir auch schon, das auch, aha, aha, so so." Dann guckte man sich unseren Katalog an , murmelte etwas von "aja, soso" und verlies den Stand ohne irgendein weiteres Wort. Man sah ihn nie wieder.
Es muß ein für alle mal klargestellt werden:

RAUBKOPIEREREI IST KEIN KAVALIERSDELIKT

Dazu kamen dann noch so unverschämte Wortwechsel wie folgende: Käufer (K):"Aha, ihr habt den Atmas II, habt ihr auch noch 'ne Anleitung?" Marc Becker (M):"Wieso, wenn du ein Original hast, hast Du doch auch eine Anleitung." K:"Naja, du weißt doch, wie das früher war, wir hatten doch nie Originalsoftware zur Verfügung, da mußten wir uns doch über Raupkopien eindecken." M:"Nagut, das war früher, aber jetzt kannst du das Original ja kaufen." K:"Aber wieso denn, ich habe das Programm doch bereits, mir fehlt doch nur die Anleitung (Grins)." M:"Nagut, dann kannst du die Anleitung für DM 24,80 kaufen und hast mit der Originaldiskette auch noch 'ne Raupkopie weniger." K:"Aber wieso, ich brauch doch nur die Anleitung ..."
Ja glaubt ihr denn, nur weil ihr aus dem Osten kommt, könnt ihr mit eurer elendigen Raupkopiererei den gesamten Westmarkt ab sofort untergraben und kaputtmachen? Ich kann diese ewige Geierei nicht mehr sehen! Oder glaubt ihr etwa, wir Westdeutschen Softwareproduzenten hätten zuviel Geld, und unterstützen dieses elendige Schamrotzertum? Wir nicht! Das BKA ist schon eingeschaltet! Wer irgendeine Meinung dazu hat, kann sie uns ja als Leserbrief schicken.

Gamekiller

- Eingesandt von Juergen Perleberg -

Ich erkläre den Gamekiller anhand des Beispieles ZYBEX.
Dieses Spiel hat 5 Leben pro Spieler.

Der Gamekiller hat 6 verschieden Menuepunkte:
1: LDA #Lives - Suche Leben
2: DEC Adress - Erniedrige
3: Directory
4: Create Game - Verändere Spiel
5: File - Programmname
6: Disk - Spiele in den Disksektoren

Also von vorne:
- Zuerst druecke man die Taste 1 für Lives (Leben).
- Diskette ins Laufwerk legen (ohne evtl. Schreibschutzaufkleber).
- Bei Filename (D:FN.EXT)? D:ZYBEX.EXT <Return> eintippen.
- Nun wird abgefragt, wieviele Leben im Originalspiel vorhanden sind: "How many lives?" Im Original ZYBEX sind 5 Leben vorhanden, also muß man 5 eingeben.
- Das Programm beginnt nun, auf der Diskette in dem angegebenen File nach der entsprechenden Zahl (in diesem Fall die 5) zu suchen. Anschließend schreibt es raus, im wievielten Byte des wievielten Sektors in der wievielten Adresse die Zahl auf der Diskette auftaucht.

Diese Tabelle könnte z.B. wie rechts aussehen:

Byte	Sec	Adresse
67	39	15555
100	99	12000
190	115	24
etc.	etc.	etc.

- Die schreibt man auf einen Zettel, tabellarisch, wie in dieser Skizze. Die Byte, Sektoren und Adressen in der obigen Skizze stimmen leider nicht, da jeder Freak ZYBEX anders auf seiner Diskette hat.
- Man drückt anschließend Taste 2, gibt den selben Filenamen ein und erhält ein ähnliche Tabelle, nur daß nun die Byte, Sektoren und Adressen ausgegeben wurden in denen eine Zahl erniedrigt wird.
- Nun vergleicht man die Adresszahlen von den Durchläufen 1 und 2 und kreuzt sich die gleichen an.
- Anschließend wählt man Punkt 4, gibt, wie üblich, den Filenamen ein und muß nun alle Sektoren und Bytes ändern, bei denen die Adresse in Tabelle 1 und 2 gleich waren. Beispiel von Oben:
  Sec...? 39
  Byte..? 67
  Data..? 60 (Anzahl der gewünschten Leben).

Man kann die Daten auch wieder auf 5 runtersetzen, da das Spiel bei zu hohen Werten evtl. nicht mehr fehlerfrei laufen könnte. Bei Zybex sollte man nicht mehr als 120 Leben in den Datazeilen angeben.

Ich hoffe, daß die Zongfreaks nun fast alle Spiele schaffen. Es gibt jedoch einige, bei denen es garantiert nicht läuft: z.B. Powerdown, Attack of the Mutant Camels und Mad Jax.

Programmieren in Basic

Der IF ... THEN Befehl

Ihr werdet sicherlich (bzw. hoffentlich) schon festgestellt haben, daß alle bisher geschriebenen Programme einen festen Ablauf haben. Unabhängig davon, ob eine Eingabe gemacht wird, oder nicht, die Programme laufen immer im gleichen Schema. Doch wie ist es denn nun, wenn der Computer etwas entscheiden soll, z.B. ob eine eingegebene Zahl zu groß oder zu klein ist ("Gebe eine Zahl von 1-10 ein.")?
In diesem Fall benötigen wir das IF ... THEN Statement. Es dient dazu, Entscheidungen in ein Programm einzubauen. Ein Beispiel:

```
IF A=3 THEN ?"A ist drei"
```

Das Format des IF ... THEN Statements ist ganz einfach. Nach dem Wort IF folgt eine Bedingung. Der Computer stellt nun fest, ob diese Bedingung zutrifft, oder nicht. Dann steht das THEN und danach der/die Befehle, die ausgeführt werden, wenn die Bedingung zutrifft. Trifft die Bedingung nicht zu, fährt der Computer einfach mit der nächsten Programmzeile fort. Hierzu ein kleines Beispielprogramm:

```
10 PRINT "GEBE EINE ZAHL EIN."
20 INPUT A
30 IF A<0 THEN PRINT "A IST NEGATIV."
40 IF A=0 THEN PRINT "A IST NULL."
50 IF A>0 THEN PRINT "A IST POSITIV."
```

Dieses Programm zeigt also an, ob die eingegebene Zahl größer, kleiner oder gleich Null ist.

Als Operatoren für die Bedingung können folgende verwendet werden:

=	gleich
<	kleiner
>	größer
<=	kleiner oder gleich
>=	größer oder gleich
<>	ungleich

Probiert nun, ein Programm zu schreiben, bei dem man zwei Zahlen eingibt. Das Programm soll dann ermitteln, welche Zahl größer ist (oder ob beide gleich sind). Bitte lest erst weiter, wenn ihr das Programm geschrieben habt.

```
10 PRINT "ERSTE ZAHL";
20 INPUT A
30 PRINT "ZWEITE ZAHL";
40 INPUT B
50 IF A=B THEN PRINT "BEIDE GLEICH."
60 IF A>B THEN PRINT "A IST GROESSER ALS B."
70 IF A<B THEN PRINT "B IST GROESSER ALS A."
```

Ich hoffe, es hat jeder verstanden. Wenn nicht, meldet euch. Wir warten wie immer gespannt auf eure Programmierergebnisse in Basic!

Turbobasic XL

Besonderheiten:

- Im normalen Basic hatte man bisher das Problem, im PRINT-Befehl keine Anführungszeichen, außer zum Beenden des String-Ausdruckes, benutzen zu können. Wollte man also ein Anführungszeichen auf den Bildschirm bringen, mußte man entweder alternativ das Hochkomma benutzen, oder anstatt der Anführungszeichen CHR$(34) einsetzen. Eine Zeile, die in einem Text Anführungszeichen druckt, sah dann also so aus:

  10 PRINT "ER SAGTE ";CHR$(34);"HALLO";CHR$(34);" UND GING."

  Das Ganze ist natürlich sehr umständlich und außerdem recht unübersichtlich..
  Im Turbobasic XL haben wir hierfür eine spezielle Möglichkeit. Stehen in einem String-Ausdruck bei PRINT zwei Anführungszeichen hintereinander, so wird eines auf dem Bildschirm ausgegeben. Unsere Beispielzeile sieht dann also wie folgt aus:

  10 PRINT "ER SAGTE ""HALLO"" UND GING."

  Diese Methode ist natürlich wesentlich übersichtlicher und außerdem viel kürzer. Sie läßt sich natürlich auch bei Zuweisungen anwenden, z.B. A$="ER SAGTE ""HALLO"" UND GING.".

- Turbobasic wandelt beim Listen automatisch kleine und inverse Buchstaben in große um. Ein Programm kann also auch in Klein- oder Inversbuchstaben eingegeben werden, ohne Fehler hervorzurufen. Die Umwandlung erfolgt natürlich nicht nach REM- oder DATA-Zeilen sowie in Anführungszeichen. Beispiel:

  10 print "Hallo"

  ergibt beim Listen:

  10 PRINT "Hallo"

- Variablen oder Prozedurnamen können außer den Buchstaben und Ziffern nun auch das Unterstreichungszeichen "_" beinhalten. Auf diese Weise können nun endlich Variablennamen wie KNOPF_GEDRUECKT verwendet werden.

- Ein Turbobasic- (oder Basic-) Programm, welches sich mit dem Filenamen AUTORUN.BAS auf der Diskette befindet, wird nach Laden des Turbobasic automatisch geladen und gestartet.

- Ein compiliertes Turbobasic-Programm wird nach Laden des RUNTIME.COM automatisch geladen und gestartet, wenn es unter dem Namen AUTORUN.CTB auf der Diskette vorliegt.

Nachdem nun alle Vorzüge des Turbobasic erklärt wurden, bringen wir in den nächsten Ausgaben kleine Beispielprogramme hierzu. Solltet ihr schon mit Turbobasic programmieren, sendet uns doch eure Programme, Honorar ist selbstverständlich! Gesucht sind alle Programmarten!

PD-Software

YEAH! Unsere Restposten schrumpfen so langsam vor sich hin. Die wenigen übriggebliebenen gibt es immernoch für nur DM 4.-- EINMALIG.

Tales of Aventure & Stan Ockers (G03), Copy+Demos/AT-Lister(G04), Trolls (A15), Das alte Haus/Zurueck in die Gegenwart (A17/A18), Garden of confusion/Karate Master (S05/06), Trailer (S12), Space Trader/ Roto, Pinball, Popcorn (S37/S38), Aliants Demo/Advanced Music Prozessor (D02/03), ABC-Demo/Movie-Maker Demo (D04/05), Hobbytronic-Demo I+II (D11/12), CS-Musik Demo/Epyx Demogames (D13/14), CS-Demo I (D24).

Neuheiten

Weitere Print-Shop-Bilder für dieses legendäre Programm haben sich bei uns eingefunden. Die Bilder sind wieder recht gut und die Sammlung mit drei vollen Diksketten recht umfangreich.

Bewertung: ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ -12

Admirandus heißt die neuste HANGMAN-Variante auf dem XL. Bis zu vier Spieler können gleichzeitig um einen Begriff, ein Ereignis oder einen Namen raten. Dieses Spiel ist mit guter Grafik ausgestattet, die Darstellung der Punktverteilung ist im unteren Teil noch zusätzlich als Prozentverteilung dargestellt. Das Spiel macht eigentlich recht viel Spaß, auch wenn die Punktverteilung dem Zufallsprinzip unterliegt.

Auf der Rückseite der Disk befindet sich eine USA-PD: Hulk Out heißt das Spiel, bei dem man ein Männchen umhersteuern muß, das mit Aufzügen umherfahren, einem Zombie ausweichen und Skelette töten muß. Hat es dies viermal im selben Screen geschafft, was bei vielen Gegnern sehr schwer sein kann, so ist das Spiel geschafft. Die Anzahl der Feinde ist einstellbar (0 bis 4).

Zusammen ist dies eine recht umfangreiche PD, die ihre 5 Mark auf jeden Fall Wert ist.

Bewertung: ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ -10

Als letztes ist noch ein Malprogramm neu auf dem Markt (von denen gibt es ja so wenig). Die Funktionen sind umfangreich: Es gibt Füll-, Box-, Zoom- und Srühfunktionen, man kann Linien zeichnen usw. Die Steuerung erfolgt über den Joystick, der auch noch recht lahm ist. Die Farben sind, wenn auch umständlich, einstellbar. Insgesamt also nichts besonderes.
Auf der Rückseite befinden sich einige schöne, bunte Bilder. Dabei sollte wohl der Eindruck erweckt werden, daß diese mit obigem Programm erstellt wurden. Die Bilder sind dafür allerding viel zu alt!
Insgesamt ist die PD zu uninteressant für unser Angebot. Wer sie trotzdem haben will, bekommt sie für DM 9.-- bei PPP.

Bewertung: ♥♥♥♥♥♥♥♥ -08



- Eingesandt von Andreas Kempen -

Hallo KE-SOFT,
eigentlich wollte ich Euch schon zum Himmel schießen! Ich hatte den "Ackerschmacker" schon in der Hand und wollte Eure Nummer anwählen, weil ich dachte, Ihr hättet mich schon wieder vergessen, wie im Juli, als ich erst nach Anruf das Juli-ZONG bekam. Frei seid ihr also nicht mehr. Aber ich habe Euch schon verziehen, weil Ihr die einzigen Softwareanbieter seid, der wirklich Softwrae der Spitzenklasse NOCH programmiert. <AdR: SAG DAS MAL DEM SCHöNFELD.>

Als gelernter Koch und Küchenleiter eines Restaurantbetriebes, will ich Euch mal auf die Sprünge helfen:

Werner's Bölkstoff-Suppe

1/2 ltr. heller Bölkstoff
<AdR: Bölkstoff ist eine Biersorte, welche früher gleich dem Flensburger Bier war, angeblich ist ein Brauereiwechsel vonstatten gegangen, wohin, wissen wir aber nicht!>
1 Zimtstange
2 Nelken
4 Stk. Würfelzucker
1 Zitrone
Salz
2 Teel. Stärkemehl
2 Eier

Bölkstoff mit Zimtstange, Nelken und Würfelzucker aufkochen und mit Salz würzen. Stärkemehl mit etwas Wasser anrühren und Suppe damit abbinden. Die Eier trennen und die Eigelb verrühren und in die Suppe geßen (nicht mehr Kochen lassen). Die 2 Eiweiß mit 1 Teel. Zucker zu steifen Schnee schlagen. Mit einem Löffel Klößchen abstechen und ins leicht siedende Wasser legen. Hitze abstellen. Den Topf mit einem Deckel schließen und 5 min. ziehen lassen.
Schneeklößchen auf die Suppe setzen und mit etwas Zimtzucker überstreuen.

Aber Vorsicht!

Ein Bett oder gleiches sollte in der Nähe sein. Mich jedenfalls haut es immer um.
Wenn ihr Interesse an mehr Rezepten habt, schreibt mir und Ihr werdet versorgt werden. Von Cocille, St.Jaques (Jakobsmuscheln) über Cous-Cous bis Labskaus!

Gruß A. Kempen

AdR: Aber klar doch! Wir hätten da sogar eine sehr gute Idee: Was hieltest Du davon, monatlich eine Seite lang ein Rezept in ZONG vorzustellen, damit auch aus dieser Ecke etwas profimäßiges kommt? Benutze bitte dazu Texteditor 4+ aus ZONG 12/90 und lasse die obersten vier Zeilen frei! Bezahlung erfolgt über Gutschrift! O.K.? Bitte melde Dich schnell bei uns!

Dein erwartungsvolles ZONG-Team

Angebote

Verkaufe

Infocom Hintbooks von Enchanter, Zork III, Starcross, Suspended, Sorcerer, Seastalker, Infidel für DM 5,-- das Stück.
Zap Pac fur DM 6,--
The serpent Star (ohne Verpackung): DM 8,--

Fight Night, Fighter Pilot, Fields of Fire: Je Programm nur DM 10,--
Colossus Chess 4.0, Silicon Dream, Brian Clough's Football Fortunes, 0 Grad Nord, Speed Run: je Programm nur DM 15,--

ABBUC-Magazine 1-20 & 6 Sondermagazine, Nibelungen, Happy Computer (27 Hefte + Stehsammler) für DM 20,-- pro Angebot.
Alle Compy Shop Ausgaben (bei Komplettabnahme nur DM 10,-- pro Jahrgang) inkl. Diskettenbox. Insgesamt 2 1/2 Jahrgänge!

Rüdiger öhme, Lotztstr. 30, 6230 Frankfurt 80
Tel: 069/3808428 (Anrufbeantworter). Ich rufe gerne zurück.

Verkaufe

- Davids Midnight Magic, Pinballgame (auf Modul), bis zu vier Spieler, bis zu drei Bälle gleichzeitig.
- Phillips s/w Videokamera V100, 10m Kabel, Netzteil, und HF-Modulator anschließbar an jeden Fernseher, Blende, Brennweite und Scharfeinstellung per Hand, für Überwachungszwecke bestens geeignet.
- Terminal 800+ DFÜ Original incl. Disk, Anleitung und Spezialkabel.

Stefan Dorlach, Mainaschafferstr. 111, 8750 Aschaffenburg

Verkaufe

Folgendes Cassetten-Paket (nur Originale) für DM 25,--:

CP5: Decathlon, Ghoustbusters, Red Max, Micro Rythm, Galactic Empire, Olympic Skier.
Diskette für DM 15,--: European Super Soccer

In allen genannten Preisen ist das Portogeld schon enthalten!

Stefan Sölbrandt, Cloppenburger Str.219a, 2900 Oldenburg, T.0441/46636

Verkaufe

1064 Speichererweiterung für Atari 600 XL. VB: DM 40,--.
Andreas Volpini, Pfarrlandplatz 10, 3000 Hannover 91, Tel: 0511/445578

Verkaufe

- THE YELLO VIDEO SHOW, Videokassette, Original, DM 15,--
- BASIC XL, Modul von OSS, VB DM 60,--
- Eine Menge ASM und COMPUTER & VIDEO GAMES Hefte, je Heft DM 2,--, 6 Hefte DM 10,--.

KE-Soft, Frankenstr. 24, 6457 Maintal 4, Tel.:06181/87539

Das Forum

Gesuche

Suche funktionsfähiges Samplerprogramm mit Anleitung! Nur Original!

Ralf Patschke, Albrecht Dürer-Str. 25, O-1147 Berlin

Kaputte Joysticks aller Art gesucht, übernehme Portokosten, bei teuren Joysticks eventuell Reperatur.

Ino Heibges, Tel.: 06196/73394

Suche die Originalprogramme Karateka und Eidolon auf Disk.
Angebot an:
Compysoft, Alexander Schmitt, Kreuzstr. 32, 6050 Offenbach

Suche Diskettenlaufwerk (XF551 oder 1050) für Atari 800XL und Programme in Kassettenversion zum Ausdrucken von Grafik und Text.

Thomas Görner, Rudolf-Harlass-Str. 88, O-9006 Chemnitz

Suche PD-Tauschpartner. Besitze über 350 Diskettenseiten mit PD. Suche außerdem einen Atari 800 oder 400 möglichst mit 48kB. Atari 1027-Schönschriftdrucker VHB DM 60,-- und Atari 1020 Plotter bis DM 50,-- gesucht,

Marcus Gitzel, Fuldaer Str. 15, 6492 Sinntal 5, Tel 06664/7488.

Suche Originalsoftware auf Diskette.

K. P. Silbert, Tappenstraße 46, 3200 Hildesheim.

Suche folgende Spiele: Mule, Gunship und Eidolon.
Die Spiele sollten möglichst günstig, garantiert funktionstüchtig und nur Originale sein!

Michael Seibert, Lehbeschring 38, 6682 Ottweiler

KE-Soft sucht:

Lauffähige Version von Phantasie I (besitzen defektes Original).

Wir suchen außerdem das uralt-Programm PLAYMATES!

Angebote an: KE-Soft, Frankenstr. 24, 6457 Maintal 4, 06181/87539.

Achtung: Alle Arten von Originalprogrammen gesucht! Bitte nur komplett mit Anleitung! Listen mit Preisvorstellung an KE-SOFT!

PD-Service

Für alle Mitglieder des ZONG-Clubs hier die Liste der erhältlichen PD-Disketten. Der Preis pro Diskette beträgt DM 5,--, die Endpreise findet Ihr bei den einzelnen Beschreibungen.
Falls ihr NEUE PD-DISKS habt, die nicht in der Liste stehen: Jede neue Disk, die wir in die Liste aufnehmen, tauschen wir 1:1.
ACHTUNG: Wir haben ausgemistet! Die uralt-PD's (die sowieso jeder schon hat) gibt's ab sofort nicht mehr! Mehr hierzu findet ihr auf Seite 22 ...

Magazine

COMPYSHOP MAGAZIN: das legendäre Diskettenmagazin für Ihren XL/XE Alle Ausgaben von Februar '88 bis Mai '90 erhältlich. Je DM 5,--

Utilities/Anwendung

HEADLINER/FONTS: Mit Hilfe des Headliners können hervorragende Titelschriftzüge entworfen werden. Auf der Rückseite befinden sich viele Zeichensätze, die mit Headliner verwendet werden können. U01;DM 5,--

SPEEDSCRIPT: Ein wirklich gutes Textverarbeitungsprogramm für Ihren XL/XE. Mit ausführlicher Anleitung auf der Rückseite. U02;DM 5,--

DER DIGITALE REDAKTEUR + ERWEITERUNGSDISK: Ein DTP-Programm zusammen mit der passenden Erweiterungsdiskette. Turbobasic nötig. U03;DM 10,--

SOFTSYNTH: Endlich richtige Wellenformen und Hüllkurven erstellen! Mit diesem Programm sind endlich andere Klänge möglich! U04;DM 5,--

PRINT SHOP ICON EDITOR + ICONS: Ein Editor zum Entwurf von Print-Shop-Grafiken zusammen mit vier Diskseiten fertiger Bilder. U05;DM 15,--

PRINT SHOP ICONS II: Drei doppelseitige Disketten mit wirklich hervorragenden Print Shop Icons! U07;DM 15,--

Adventures

THE RIDDLE. Grafikadventure in fernen Ägypten ... A01;DM 5,--

DIE DUNKLE MACHT ...: Monumentaladventure auf drei Disks! A02;DM 15,--

HORROR CASTLE: Allein im alten Gruselschloß. DIGI-Sounds! A03;DM 5,--

ATLANTIS: Grafikabenteuer unter Wasser. A04;DM 10,--

SEREAMIS: Grafikabenteuer im Orient. A05;DM 10,--

ZEITMASCHINE II: Die Fortsetzung des Abenteuers ... A06;DM 10,--

TEXTADVENTURES: Comicland/The 7 Keys/The Riddle II/Satan A07;DM 10,--

GOTHIC: Ein echtes Rollenspiel ... A08;DM 10,--

SANCTIFIED QUEST FOR POWER / BENEATH THE PYRAMIDS A09;DM 5,--

ZAXXON'S STATION: Deutsches Grafikadventure A10;DM 5,--

Demo's

ZONG MUSIKDEMO / HOBBYTRONIC '90: Tolle Musiken aus ZONG und eine hervorragende Messedemo. D01;DM 5,--

CAVEMAN JOE / DIE MAURER: Zwei Bildergeschichten. D02;DM 5,--

Spiele

PUNGOLAND-SCREENS: 3 Disks mit neuen Bildern! Originalspiel Pungoland erforderlich. S01;DM 15,--

PUNGO: Der Spielhallenhit! Superschnelle Action im ewigen Eis! Vernichten Sie die Snowbees ... S02;DM 5,--

ZYCLOP: Ein Leiterspiel mit Editor und freier Zeichendefinition! Auf der Rückseite befindet sich ein komplettes Abenteuer! S03;DM 5,--

KÖNIGSDIAMANTEN/GOLDCAVE 800XL: Ein Actionadventure sowie ein Actionspiel ähnlich dem Klassiker HERO. S04;DM 5,--

KÖNIGSDIAMANTEN/GOLDCAVE 130XE: Ramdiskversion! S05;DM 5,--

LOADED BRAIN: Ein Memoryspiel mit toll animierten Bildern! Das muß man gesehen haben! S06;DM 5,--

SKEET/STONE MINE: Ein Tontaubenschießen mit toller Grafik / Finden Sie alle Diamanten im Erdreich. S07;DM 5,--

BOULDERDASH LEVELS: Zwei Disks mit Screens! Boulderdash Construction-Kit erforderlich. S08;DM 10,--

VOYAGE THROUGH TIME/HANSE XL: Retten Sie die Geschichte / Betreiben Sie Handel. Zwei sehr gute Umsetzungen. S09;DM 5,--

STRIP BLACKJACK/SPACE PUSSIES: Das Kartenspiel gegen die mehr oder weniger bekleidete Dame sowie ein zweideutiges Ballerspiel. S10;DM 5,--

COMPUTER INHABITANTS/TROUBLE WITH THE BOUBLE: Gleich zwei Umsetzungen für Ihren XL/XE. Little Computer People und Bubble Ghost. S11;DM 5,--

FULLHOUSE/MENSCH ÄRGERE DICH NICHT: Der Pokerautomat aus der Spielhalle sowie das legendäre Brettspiel in guter Umsetzung. S12;DM 5,--

ATOMIT: Top-Game aus den USA! Schieben Sie Atome zu einem vorgegebenen Molekül zusammen! Ein irrer Spaß mit toller Grafik! S13;DM 5,--

TRESHOLD/WIMBLEDON '88: Ein tolles Ballerspiel sowie lustiger Tennis-Spaß! S14;DM 5,--

ADMIRANDUS/HULK OUT: Glücksrad für bis zu vier Spieler sowie interessantes Leiterspiel. S15;DM 5,--



Vorschau



Hier die Highlights der nächsten Ausgabe ...

- Die Steinzeitolympiade, eine Story der besonderen Art.

- Tests zu International Karate, XL-Art sowie Neuheiten aus dem Hause AMC ...

- Tips & Tricks zu Shamus II, Rampage, Powerdown u.A.

- Software: Bomber Jack, Color Quest, Naughty Gnoms Moon Exploring u.v.m.

- Wie immer: PD-Software, Serien, Leserbriefe, Kleinanzeigen, News und Info's

ZONG, die einzige deutsche ATARI XL/XE Zeitschrift!

ZONG 02/91 ist ab 01.02.1991 erhältlich.
